ゲームマシン THE GAME MACHINE

発行所
アミューズメント通信社
大阪市北区神山町14(第2松栄ビル)
〒530 ☎06（314）0309代
郵便振替 大阪307852
年間購読料（送料共）7,200円

メダルゲーム場の全国化現象進む
1,158営業所に増加
警察庁、昨10月末調査結果発表

著しい国産機の進出

メダルゲーム場はいったい全国で何店舗あるものか、とよく話題になるが、このほど警察庁が発表した調査（調査時点は昨年十月末）結果では千百五十八店舗という数字になっており、いぜん増加現象が見られている。

それより約一年前の昭和四十九年八月末調査の結果では、全国で八百七店舗だったから、三百五十一店舗（二〇・三%）増加したことになる。

しかも一昨年八月ではまるでメダルゲーム場などなかった県に、今では数十店舗もできているという増えかたであり、大都市中心型から全国的拡がりへと変ってきているのが現状。

これらのメダルゲーム場に設置されているゲーム機械の総台数は二万一千九百七十台、一昨年八月にくらべ五千四百八十七台（三三・三%）の増加、と同調査ではなっており、内訳はスロットマシンなど回胴式四八・八%、ビンゴ一〇・五%となっている。また従来は外国製のものが多く一昨年八月では七八%だったのが、今回の調査では五六%となり、国産品の大幅な進出が明らかになった。

全国メダルゲーム場の推移
1158店
807店
50・2～3 違法ゲーム場全国一斉摘発（1～10月で104店）
49・8
50・10

全般的な流れから見ると、四十九年八月の調査時点は、メダルゲーム場の爆発的なブームの頂点に当り、従って大阪や東京などの大都市中心型にとどまっていたのが、五十年はじめのとばくゲーム場一斉取締りにより急激に冷え込み、その反動で全国的拡がりへと向った結果、五十年十月現在の調査ではいぜんとして全国的増加となっている、と言える。つまり、日本国中どこでも、メダルゲーム場は必要とあらばその需要を満たすべく、ゲーム場が開設・運営されるわけで、必要とされなければ消滅していく、という見方をとるならば、一応メダルゲーム人口に見合って増加してきている、と言えるわけだ。

根強い犯罪化傾向

一方ゲーム機を用いたとばく犯も、昨年一月から十月までに検挙した営業所数（スナック、喫茶店を含む）は千二十一軒。前年同期とくらべ二百六十九軒（三五・七%）の増加となっている。ことにメダルゲーム場は十三軒から百四軒へと九十一軒（八倍）も増加していることは、昨年はじめの取締りによるものが多いだけに、苦々しい事態であったが、現在では落着きをとり戻している。

また暴力団関係の関与状況についても、検挙した内訳からすると関与度合が高まっていることが判明しており、暴力団の新しい資金源になってきていることが注目される。

このことは喫茶店、スナックなどの単品ロケーションが直接とばくにつながっていること、そして犯罪者には〝蛇の道はヘビ〟のとおり、暴力団などへ流れていくことを示していると言えよう。

正々堂々とした健全なメダルゲーム場と、反対に喫茶店、スナックなどの単品ロケーションと、こうした決定的な相異がはっきりしたのが昨年であるが、今後とも警察当局としてはゲーム機などを用いたとばく犯の取締りを継続強化していくことは自明である。

論潮
今年を占う

「今年の正月はどうでした？」「おかげさんでうちは、なんとか去年実績まで売上げを確保できましたが、やっぱり一般の不況ムードがあるみたいですね」「はじめの三日間には変化があるんですか」

「やっぱりあります。元日がよくって、二日が落ち込む。三、四は土日でまた盛りかえす。なんといっても子供がお客さんですから、動きがありましてね」「人数ではどうでしょうか、今年と去年では？」「一割ぐらい減っています、残念ながら。おかねの使いかたもシブイところがあるようです」

「まあスペースは同じだし、機械台数もそう増えていないとなると、新しい面白い機械で遊戯料金の高いものが、いつの間にか主流になっているということでしょうね」「そうなんです。お客さんも結局、遊べるんだったら少々料金が高くなってもしかたがない、と思っているみたいですね」「それだけゲーム場というのは社会的に必要とされているんですね」

子供にとっては楽しい冬休み、大人にとっても息抜きのできる年末年始は、ゲーム場にとってみれば年に一度の稼ぎどきである。今年一年の売上げを占なうにも絶好の期間と言える。それだけにゲーム場としては、店舗設計、設置機械の選定や配置、その他あらゆる意味でのサービスなど神経をいちばん使う時期であり、疲れるシーズンである。

だからこそ今年の傾向もこの期間を通じてある程度判明する次第だが、正当なゲーム場（もちろんアーケード、メダルを問わず言えることだ）のオペレーターは大変勉強熱心で、メーカー、ディーラーも相当に熱心になっていることから、今年に関するかぎり好調でしかも安定した業界になるのではないか、と予測される。つまり、ゲーム機を通じて本当に娯楽を提供する傾向が今年は強く現われている、ということだ。ただそれに伴なって業界がどう〝成熟〟していくか、は注目に価するところである。

ＡＴＥ出展社名一覧表

〔CASH BOXより〕

A.1 Stores (A.5); **Abloy-Locking Devices Ltd.** (F.34); **Academy Signs Ltd.** (W.11, 12); **Ace Coin Equipment Ltd.** (D.6-8); **Alca Electronics Ltd.** (H.1-7); **American Foods Ltd.** (E.8); **Amusement Equipment Co. Ltd.** (L.1-2-9-10); **Appliance Components Ltd.** (E.5); **Aristocrat Automatics (Sales) Ltd.** (P.5-8); **Associated Leisure Sales Ltd.** (B.1-10); **Astral Amusements** (F.10); **Automaticket Ltd.** (E.3-4); **Barcrest Ltd.** (T.4); **R.H. Belam Co. Inc.** (W.3); **Bell-Fruit Mfg. Co. Ltd.** (K.1-7); **Bell-Matic A/S** (F.21-22); **Bennett Hogg** (V.11); **Brenco Equipment Ltd.** (D.1-2); **Bristol Coin Equipment Ltd.** (V.18); **Brunswick GMBH** (G.3-6); **Bryans Works** (F.1); **C&F Enterprises Ltd.** (X.13-15); **Chicago Automatic Supply Group** (W.8-9); **Cobirch Vending Ltd.** (V.19); **Coin Controls Ltd.** (F.18); **Coin Operated Parts Service Ltd.** (Q.3-6); **Commercial Go-Karts Ltd.** (X.16); **Competition Industries** (X.6-8); **W.S. Cowell Ltd.** (V.1-2); **Alfred Crompton Ltd.** (M.1-3-9-10); **C.R. Vending & Electronics Ltd.** (V.28-29); **C.T. Leisure** (Leicester) Ltd. (X.3-4); **Diamond Electronics (Lytham) Ltd.** (X.1-3), 8-10); **Direct Machine Distributors Ltd.** (T.1-3, 8-10); **Direct Supplies Co.** (V.23); **Easyserve Ltd.** (S.4 & 7); **E.F.S. Automatics Ltd.** (C.1); **Fairford Studios Ltd.** (T.7); **Faringdon Automatics Ltd.** (V.15); **F.P. (Imports) Ltd.** (V.6-8); **Gamex Industries Inc.** (L.5-6); **Garamill Ltd.** (F.27-28); **G.B. Cutlery Co. Ltd.** (V.4-5); **Gemini Mfg. Co. Ltd.** (A.8-9); **Glenvil Group** (F.35); **Greenfield Automatics** (F.20); **Hazel Grove Music Co. Ltd.** (F.30-33); **I.C.C. Machines Ltd.** (0.8); **Instone & Ashby Ltd.** (F.6-7); **Irving Kaye Co., International Inc.** (U.4-7); **Italiana Billiardi** (X.20-21); **Jamieson's Automatics Ltd.** (V.12-14); **Dennis Jezzard (Coinmatics) Ltd.** (D.9-10); **J.P.M. (Automatic Machines) Ltd.** (Q.1-2-7-8); **J.S.K. Electronics Ltd.** (E.2); **Jubilee Products** (E.9-11); **M. Kesner Ltd.** (F.8-9); **W. Lancaster & Co. Ltd.** (0.4-7); **Laren for Music Ltd.** (V.3); **Lerama C.A. Ltd.** (E.6-7); **Lever Trading Co.** (V.9-10); **Lewis Bros. (Manchester) Ltd.** (X.22-25); **London Coin Machines Ltd.** (C.1-12); **Lyngard Automatics** (A.6-7); **Major-Matics Ltd.** (F.14-17); **Mar-Matic Sales Ltd.** (0.1-2-9-10); **Maygay Machines Ltd.** (V.16-17); **James H. Mellors** (V.22-24); **J. Mirgaux** (W.2); **Model Racing** (V.25-27); **Mullermechs Ltd.** (T.5); **Music Hire Group** (G.1-2, 7-9); **National Rejectors (U.K.) Ltd.** (0.3); **Nixsales Ltd.** (W.4-5); **W.H.&A. Nutting Ltd.** (L.3-4-7-8); **Omser Ltd.** (S.5-6); **Pan Amusement Products Ltd.** (F.23); **Henry A. Perks (Sales)** (F.3-4); **Rene Pierre, Z.I. Crissey** (M.4-6); **Pool-O-Matic Ltd.** (N.3-8); **Portobello Printers Ltd.** (F.5); **Rhein Automaten Ltd.** (N.1-2-9-10); **Robinson Partners (London) Ltd.** (M.4); **Ruffler & Deith Ltd.** (Stage & W.6-7); **Ron Saint** (W.1); **Samson Novelty Co. Ltd.** (M.7); **Sarntern Ltd.** (V.20-21); **I. Schwartz & Son Ltd.** (A.1-4); **Morris Shefras & Sons Ltd.** (J.1-8); **Philip Shefras (Sales) Ltd.** (P.1-4); **Sherwood Coin Ltd.** (X.5); **Standard Coin Counting Co. Ltd.** (T.6); **Stannite Automatics Ltd.** (F.11-13); **Streets Automatic Machine Co.** (D.3-5); **Taito Corporation** (X.18-19); **Telebingo (EMI) Ltd.** (U.1-3 & 8-10); **Thomas Automatics Co. Ltd.** (R.1-10); **Edward Thompson Group** (X.9-12); **Thos. Tinsley & Son Ltd.** (X.1-2); **Tim Tod Abergavenny Ltd.** (F.-24); **Turfsan Ltd.** (D.Ia); **U.S. Billiards Inc.** (W.-3); **Vale Automatics** (W.-10); **Walter Leather Goods** (V.-30); **W.C.A. Ltd.** (F.2); **Whittaker Bros. (Amusement Rides Ltd.)** (N.4-7); **K.R. Wilsher & Co.** (F.25-26); **The World's Fair Ltd.** (Dressing Room); and **W.S.G. Operating Co. Ltd.** (D.Ib).

日本製品出展決まる

ATE

ロンドンショー

年頭を飾る国際的行事ロンドンショー（アミューズメント・トレーズ・エキジビション、略称＝ATE）は一月二十七日から三日間、ロンドンのアレクサンドラ・パレスで開かれるが、世界各国から多くの娯楽機器が出展される予定で、主な出展社名も次第に明らかになってきている。

とくに日本からは㈱タイトーが独自の小間で出展する予定で、自社製品のスピードレース・デラックス、ウェスタンガンのほか、㈱関西精機製作所のガンスモーク、その他マニックスなどが展示されることになっている。一方㈱セガ・エンタープライゼスも独自の小間という形ではないが、セガ社新製品を出展する予定になっている。

同ショーはMOAと多少趣きを異にしており、ヨーロッパという市場をバックに催されるうえ、機種も豊富であり、今回のショーは相当の関心を集める見込みである。とくにヨーロッパ市場はまだまだアーケードが伸びていくだろうと言われており、ヨーロッパサイドのメーカーが少ないことも合わせ、日本製品の活躍が期待されている。

なおヨーロッパでのアミューズメント関係のショー予定は、ATEのあと三月二日から三日間、英国のブラックプールで「ノーザン・アミューズオペレイティッド・エキップメント・エキジビション」が、三月十七日から三日間にわたって西ドイツで「IMA」が、また四月十四日から二十五日までイタリヤのミラノ市で「ミラノフェア」がそれぞれ開催される予定である。

ATEの主な出展社名は左表のとおりである。社名の後の（）内はブース（小間）番号。

"不況風の中のとばく師たち"

アサヒグラフが掲載

「アサヒグラフ」の一月十六日増大号に、七ページにわたって"不況風の中の賭博師たち"というテーマで、ゲーム場探訪の記事が掲載されている。

しょせんママゴトでしかないゲームがなぜうけるのか、と疑問を投げかけながらゲームセンターをハシゴしている筆者。いつしか夢中で遊ぶうちに、気づいてみると数千円が煙のごとく消えていた。しゃくにさわると言いながらも、もう一軒。やっぱり理屈ぬきで楽しいという意見のよう。記事はもちろん、写真も実にいい。

大阪パブコ事務所移転

ワンダーボーイで知られている大阪パシフィックベンディング㈱（井上和郎社長）は、新年を契機に事務所を移転し、同時に㈱パブコ（本社＝東京都渋谷区千駄ケ谷三の十一、☎四〇五－五六四五、滝沢保博社長）の大阪事務所（山田正明所長）、および同社の関連会社である㈱レッドハウス・プロダクツ（古田修二社長）も同じビルに集中した。

新事務所は次のとおり。

大阪パシフィックベンディング㈱＝大阪市北区金屋町一の二十三、パシフィックビル、☎三五一－七九七一。㈱パブコ大阪事務所＝☎三五一－七四三一。

新会社設立

栄光商事㈱＝大阪市北区天満橋筋五丁目六八、☎三五三－五〇三五、佐々木智社長。

事務所閉鎖

㈱バリー・ジャパン・コーポレーション大阪事務所＝旧住所大阪市南区高津町十の二の十三。

対談放談 (1)

A 先ずは新年お芽出とうございます。今年も宣敷く願いますよ。

B いやいや僕の方こそ宣敷く願います。こうやって新年そうそう向いあって話すのはもう何年振りですか、僕達の正月はどうも一年で一番忙しい月だものだから、人並みにお正月を祝うなんてことは、まずもう考えられませんね。

A そうですね。我等が職業の宿命ですな。もっとも、正月のんびり休んでおっても構わん分、それまでに稼ぎこんでおけばよかろうという事ですが、また、正月閑散というんじゃ、淋しいですがね。

ところで、今年の正月は、皆様全国的に調子が良かったという風に伺っておりますが、やはり天候が良かった所為もありますか。

B そうですね。僕も何人かの方々と電話で新年の挨拶を交わしましたが、おおむね好調だったとの事でした。天候もさる事ながら、世の中この不況ムードで、遠出組が少なかった事が原因の最大ではありませんか。スキーに行くとか、田舎へ家族で帰省するなどというのが今年はずい分押えられたのでしょう。手軽な所で、まあお茶をにごすといいますか、何かそうした一寸寂しい事が要因にあったと思いますね。映画館が素晴らしく良かったのも、掛った映画も良かったんだろうけど、結局、うろうろすればそれだけ出費が大きいと考える訳ですよ。和服の女性が少なかったと新聞は書いてたが確かに今年は少なかった。何かこう、くしゅんとしたムードがなかった訳じゃない。

A いわばヤケクソですか、ゲーム場でウサ晴らし。

B まあそういう事も言えなくはないでしょう。まあ、そうだとすれば、正月が終わり、松が取れでもすれば、ゲーム場の売上げが下る。その下り方で、その辺のヤ

が、景気回復の前兆かどうか、一つのこの一年の出足を占なう鍵でもありますね。Aさんの言われるように不況故の好調だとすれば、性格上、ゲーム場は正月すぎれば、ガクンと落ちる筈ですよ。景気回復の前兆と見なす材料は、目下のところあまり現実性はない。公定歩合の引下げも即効力はない。赤字国債の発行と言ったところで、実効が上がるまでには相当の期間が必要でしょう。ましてや、今年は国会解散絡らみで、今秋景気浮揚という掛け声も、何んかこう白々しい。

A そうするとやはり今年一年も厳しいですかね。

B そう思っていた方が無難でしょう。むしろそうした状態を前提に今年の事業計画を建てない事には地に足がつかない。世の中不況だから、という訳で仕方ないなんて言っていたら生き残れない。

A その通りですね。どんな事業でも情況の変化に対応できず脱落する企業もある。我々の業界も同じですね。

メダルはもうダメ?

A 新年の経済系新聞にはいろんな企業の昨年の総括と本年の目標が掲載されていましたが、例えば百貨店などでは、売上高で十%程度の対前年比売上増を本年の目標として掲げていますね。

B そうですね。売上高では十%増が目標ですが、面白いのは出店目標は、上位二〇社中、阪急と小田急の二社が各一店ずつ出店を目論んでいるだけで、その他はゼロです。これは今年は設備投資はしないという事ですよ。その代り、単位売場面積当たりの月商高は、十%増を目標にしており、販売密度を上げよ、という事ですよ。より高い品物を売るか、よりたくさん売るか、まあその両方でしょうがね。逆に従業員数では現状維持、及至は減少を目標です。経費自然増が大きいから、人は増やさず労働効率を上げて経費増をカバーする方向ですね。経費増、コストアップが大きいから、売上げで十%増を達成しても、実質的には大して伸びる訳じゃない。粗利益率を相当シビアにはじかないと。

A そうですね。でもスーパーとか専門店、ファーストフードなんかでは出店目標を大きく掲げた強気の企業もある。ダイエーとか、鈴屋なんかをはじめとして——。

B そうです。しかし総じて出店目標数は大幅に控え目ですね。それに、そうした業種の特徴として、スーパーの場合は企業間の格差が益々大きくなってきた事が挙げられますし、ファーストフードや専門店はマーケットそのものがまだまだ余裕があると言えますね。

A ところで我々業界の去年から今年にかけての動向については何如でしょう。例えば、最近時々聞く話ですが、メダルはもう駄目で、再びアーケードの時代だとか。

B ええ、僕もそうした事を時時聞きますね。しかし、メダルが駄目になったというのも種々な側面があって、一概に駄目というのじゃ決してない。例えば売り屋さんが以前程売れなくなって駄目になったというのは全く至当で正しいと思いますね。つまり、それ程これまでは新設ラッシュで売れ続けて来た訳だから、ここまで普及すれば、これ迄のスピードで機械が売れるなんてことがあり得よう筈がない。しかし、全国のメダルゲーム場が全て売上げが低下して、経営が成り立たない程まで低落した訳でもない。確かに、一地域一店舗独占でやっていた時代に比較すれば、一店当たりの売上げは低下しているでしょうが、トータルの客のメダルゲーム場での消費量は、恐ろしい迄に伸長している筈ですよ。だから、一店当たりの低下率は、マーケットの拡大速度以上に店舗数が拡大したために起こる当然の現象と言えるでしょうね。だから、こうした側面では決して業界としてメダルが駄目だと言う事ではない訳ですよ。もっとも、その論理は各店が平等であればという観点からの話になりますが。

ゲーム場陣取り合戦

A 平等というのはどういう事ですか。

B ああ、僕の言う平等というのは客の需要に対して店が同一条件で、各々に優劣の差がないという事です。全く同一立地で、同一の営業努力をし、同レベルのノウハウを有している店が、二店に増えれば、一店当たりの売上げは五十%ずつになります。実際には相乗作用のために、二店の合計は百

メダルゲームの底流

特別連載 第10回

一心生

はそうではない。二店合計は百二十%になるが、一店は八十%であり、残る一店は四十%という風になってしまう。最初から最後まで、十%以上にならないで閉めてしまう店も多い。条件は同じでは決してないんです。

その結果、成り立たない比率の地域に店が出現すれば、他の店を食って生き残るか、それができなければ閉めなければならない。これは当然の理屈で、何も不思議はない。ゲームコーナーでも同じだし、デパートにも言える事です。だけど、デパートは普通そんな馬鹿な事はしない。活殺の争いになるようなデッドヒートは珍らしいですよ。だがゲームコーナーはそれをやる。やってしまう。

条件は最初から在る方が一般的には有利な筈ですよね。マーケットを独占している訳だから。後発程切り取れる陣地は少ないんですよ。そして、現実は切り取る陣地がもうないのに店が出来た。先発組の陣地を切り崩せなければやっていける訳はない。閉めざるを得ない訳ですよ。どんどん表面上は店が閉鎖しているからメダルコーナーはもう駄目だと言われる。それ程店がたくさん作られたんです。

先発と後発の差

A 何故そんなにたくさん店が出来たんですかね。一説では去年の暮あたりで、ゲーム場は千二百店位あるのでは、と言われていましたし、とすれば作られた店は千五百店位にはなるんですかね。

B その位の数にはなるんでしょうかね。いくつかその特徴を整理する事はできますよ。先ず、実際に自分で店を経営されたオペレーターの方は儲かった訳ですよ。それ迄やっていたアーケードのゲーム場と比較すれば、売上げ規模が一桁違う。月商売上げ高で一千万円を越えるんですから。設備投資、運営経費も比較にならない程掛ったとは言え、できたゲーム場の売上げで充分ペイした筈です。

こうした現象を見ますと、よし自分もこれで儲けようと考えるのは当然な話して、それでどんどん増えていった訳です。しかし、この情況には二つの大きな矛盾が在る訳です。一つは先程の話の需要拡大速度と、その分配の数字上のアンバランス、つまり、売上げトータルを店舗数で次々と分割してゆく事で、一店当たりの売上げ量は必然的に減少する。これは全くの話、算数です。次いでの矛盾、これが本当は最も大きい問題ですが、実にこのトリックには仲々気がつかない。というのは、最初からメダルゲーム場を手掛けておられた企業から順次開業された企業の、企業内容の変化というか、体質の差異という事にポイントがある。つまり、メダルゲームは、業界にとっては少なくとも新しい経験でした。種々な問題や、処理すべき課題は山積していた。結果的に見てみれば、こうした問題を順次解決するのは不可避の課題でしたし、そうした事で今日の運営方法が整備されてきた訳です。ですから、当初手掛けた方々には、そうした能力があったというか、少なくともそうした方向の認識と努力は為されたという事です。営業努力は情況との対応ですから、そうした営業スタッフ、或いはメカニックも相当用意されていなければできなかった筈です。勿論先発企業の全てに能力があったと断言するんじゃなしに、そうした努力を払わなければならなかったという事情はあった訳です。その結果、こうした努力を積み重ねられた企業にはこうした能力、つまり、情況に対応する能力が育くまれていた訳です。ところが、一応こうした先発組の努力もあって全国的に普及・定着した後に始められた後発組の場合、とりあえず、大して努力の必要はなかった。勿論、努力すべき事が本当は大切だったんだけど、少なくとも見かけ上はそれ程必要とは思えなかったんですね。こうした傾向は、メダルゲームを手掛けられた企業が、当初組は根っからのゲーム畑の方々、それが漸次、パチンコ、喫茶店、といった風にゲームを扱うのも初めて、といった方々の参加に象徴されています。こうした業界自体への新規参入の場合、メカニックすら居ないという店がずい分在りました。故障すれば外注で修理する有様です。まあ悪く言えば、こうした店の場合、業界への帰属意識も低い訳で、大して努力もしない。悪くなれば、また他へ転業する意志有り、という事になるんです。ところが先発組の場合は、転業する積りはない。ゲームオンリーです。後発組の場合、ロケーションオーナーの直営者が目立ちます。ですから当然の事ですが経営効率が劣

下すれば転業は考えられるんです。こうした、店の経営者の性格の差も大きいです。ですから現時点で転廃業される店も、こうした後発組に多いんだと思います。運営力はいわゆるプロじゃないし、ロケーションオーナーだから転業は容易です。

A 逆に先発組は悪くなっても転業が利かないという点はありますね。

B そうです。しかし、大体先発組の場合は閉店に追いこまれてしまう程までは悪くはならない。ノウハウの蓄積がありますし、その道のプロですから。

ディーラーの役割り

A それから店がこれ程まで増え続けた事には、つまり、経営効率が下って廃業する店がでてくるまで増え続けた要因の一つに、いわゆる売り屋さんというか、ディーラーの方々の役割りが見すごせないと思うんですが。

B 僕も同感です。店の経営者が自らすすんで、自主的に開業に踏み切られたケースの外にも、ディーラーの方々の活躍は見すごせませんね。勿論商売ですから、誰が悪いとか良いとかいって非難したり悪口を言ったりする積りはないですし、またそうした性質の評価はすべきではないでしょうが。

A ええ。勿論、今更非難したりする積りはないですよ。しかし、世の中の流れというか、一つの業界の大きな歴史の特色であります。それを明らかにして、位置づけ、それに学び、成果を次に活かすという姿勢は大切だと思いますが。

B そうですね。僕は、ある意味ではこの情勢は一時のボーリングの流れに似ていると思うんですよ。何が似ているかと言いますと、先程のいわゆるプロの方々以外のオーナーの業界参画と、ディーラーの担った役割りという両方の点で。

(この項了。以下続)

今年もニューマシン多数　タイトー

エンタティーナーズ

米国シーバーグ社製のジュークボックス新製品「エンタティーナーズ」が、このほど㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二の五の三、☎二六四－八六一一、M・コーガン社長）より発表され、好評とのことである。

製品は百六十曲用。ソフトなイルミネーションが立体的にふちどられており、ムードを高める抜群のデザインとなっている。音質もよく、二百ワット。定価は百二十四万五千円。

エンタティーナーズ

アブラカ・ダブラ

アブラカ・ダブラ……の呪文を唱えると、ホラッ、もうあなたはフリッパーのチャンピオン。ミステリータッチのイラストが楽しいゴットリーヴス社の新製品「アブラカ・ダブラ」が、タイトーより発売された。

「アブラカ・ダブラ」は一人用のフリッパーで販売価格五十一万円。特徴としては、フィールドの上部中央と下部左右に、一－二－三－四の連続番号のスコアーターゲットがあり、ここを通過すると、点灯し得点が上る。また同時に、フィールド中央のボーナスのバリューも上る。ボーナスが五千点の場合には特別に得点して、すべてのドロップターゲットがひかれる。ポップバンパーが点灯している時は、千点の得点になり、トラベリング・ライトが点灯している時は、ボーナスの得点になる。

ハイディール

米国バリー社のフリッパー新製品「ハイディール」が目下発売中である。これはトランプゲームを導入したもので、一人用。真ン中にキックアウトホールがあり、スペシャルランプが点灯しているとき、ここに入ると特別に得点する。ボーナスターゲートに当てると、ボーナスは千点から最高一万五千点まで進み、とくにダブルボーナスが点灯しているときボールがアウトホールに落ちると二倍になるダブルボーナスをも採用している。またフィールド下部ではロールオーバースイッチがあり、ボールが通るとエキストラボールが出てくる。定価五十二万円。

ハイディール

アブラカ・ダブラ

話題のマシン

スロットデザインのスーパースター　ユニバーサル

スロットマシンのベルやフルーツが、マスメダルゲーム機に採り入れられたのが、㈱ユニバーサル（本社＝栃木県小山市大字粟宮字宮内一九二八、☎〇二八五－二五－五五二一、岡田和生社長）の新製品「スーパースター」。

四人用でメダルを使用する。正面には三列のシンボルがあって、それぞれ左から右へ電光が流れていくのだが、その際の軽快なリズム音が実にチョーシイイ。手前のテーブル面には、六種のシンボルへのメダル投入口があって各三枚まで賭けられる。一枚で第一ラインのみ、三枚入れると三ラインとも、ということになる。電光ランプの止ったシンボルが当りで、かくしてゆっくり走るランプをお客さんは眼で追うことになるわけだ。デザイン、音ともにすぐれて斬新。定価百八十万円。

ニュータイプマシン　ラッキーフラッグ　JOB

ゲーム場が爆笑の渦になる話題のゲーム機「ラッキーフラッグ」が、ジャパン・オーバーシーズ・ビジネス㈱（本社＝東京都港区赤坂七－十一－九、☎五八五－三〇二一、浜田正毅社長）より発売されている。

これは、今までにないユニークなゲーム機で、機械から流れる指示に従って赤旗と白旗を上げたり下げたりすることによって、得点を競う。一プレイが三十円で一分間。五十点満点で四十点以上には景品が出る。機械の指示が、〇・三～〇・五秒の間に行なわれるので、プレーヤーは、高度な反射神経が要求され、ハンドル操作の適確さ、迅速さが高得点につながる。必要以上のデタラメなハンドル操作は、その時点で得点がストップする仕組。

「アカアゲテ、シロアゲテ、アカサゲナイデ、シロサゲナイ……」機械の指示は、除々に早くなる。ハンドル操作をしている当人はもちろん、周囲の人も思わず笑い出してしまう「ラッキーフラッグ」。ゲーム場の楽しい雰囲気作りにはバッグン。定価四十一万五千円。

2月2日発売!!

Golden Gate

連勝単式5枠制25点張

ゴールデンゲート

●HOW TO PLAY

■メダル投入口よりメダルを投入します。

■的中すると思われる「連番ボタン」を登録します。

■スタートボタンを押すとパルス(走行艇ランプ)が走ります。内、外のパルスが同時に走り、内側の(一着艇)のパルスが先に止まり、少し遅れて外側(二着艇)が止まります。確定窓に1・2着艇が出ます。

■パルスと同時に配当ランプが変化してその回の払い戻しを決定します。

■自分の登録した数字（連番ボタン）と内、外の数字が合致した場合的中です。

■赤色の登録ボタン1－1、2－2、3－3、4－4、5－5（ゾロ目）に的中した場合は配当ランプの表示の3倍が払い戻されます。

■黄色の登録ボタン、1－2、2－1、3－4、4－3、1－5、5－1に的中した場合は、配当ランプの表示の2倍が払い戻されます。

仕　様

●ゲームマシン：寸法、H830%×W520%×D230%

●パーツ規格：電源トランス、1次側　AC100V　2次側　AC20V　0.1A　AC14V　6A　AC12V　2A
コイン払出用ソレノイドーAC100V　吸引力1.5kg
スピーカー8Ω　2W　ヒューズーAC125V　2A
登録用マイクロスイッチーOTg8g－cm
ランプー登録ランプ18V　11A、その他12V　11A
消費最大電力(コイン払出時)－100W　定格周波数－50/60Hz

●付加装置：過電流防止回路－2A以上の電流が流れないように設計されています。ます。
走向艇スピード、ボリュームーVR調整により可。
ゾロ目（1－1、2－2、3－3、4－4、5－5）VR調整により可。
超高圧スパーク遮断回路－超電圧外部スパークノイズは自動的に電子回路に供給されている電力が遮断されランプが消灯します。
この場合は、もう一度電源のコンセントをヌキサシして下さい。

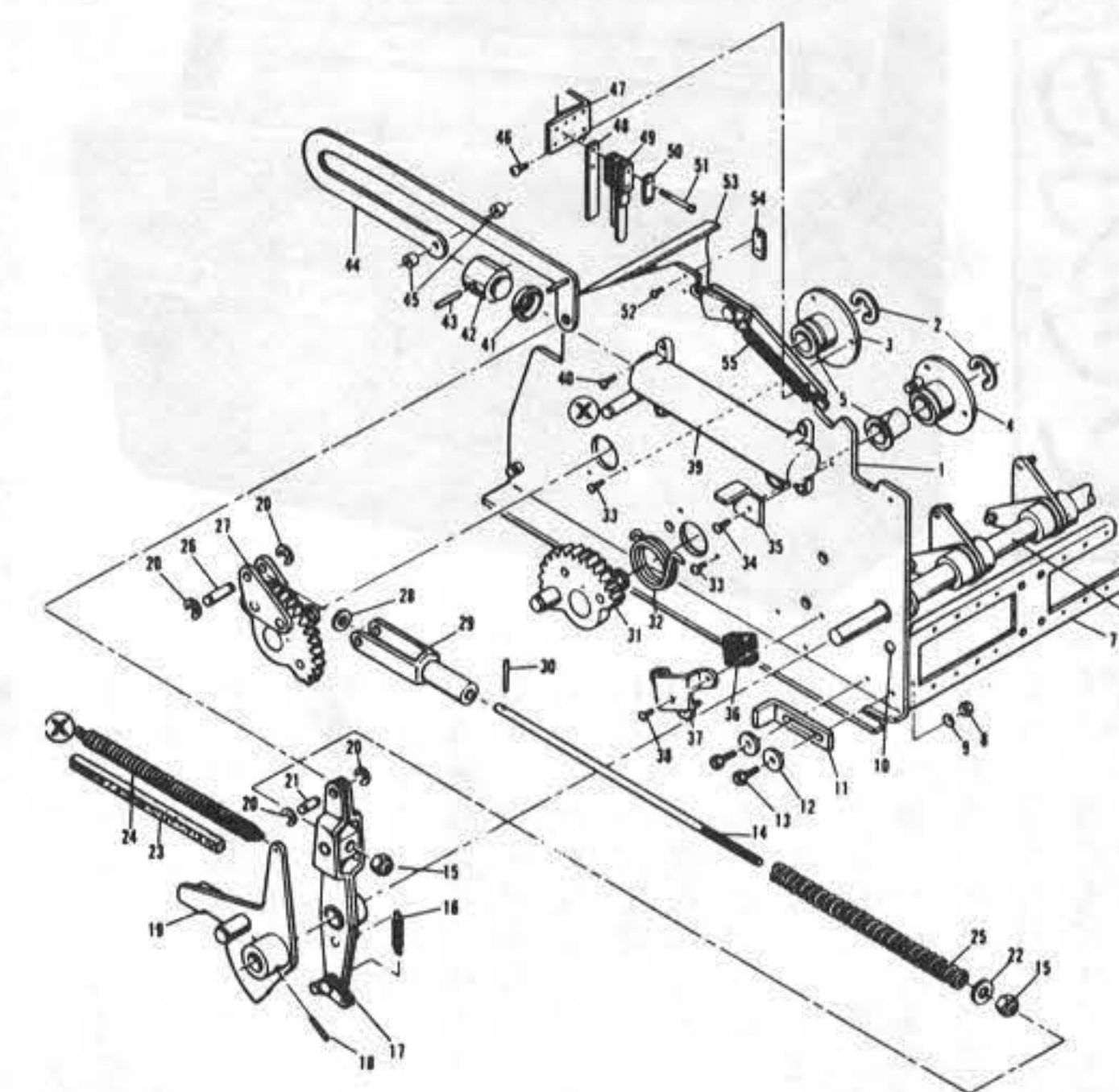
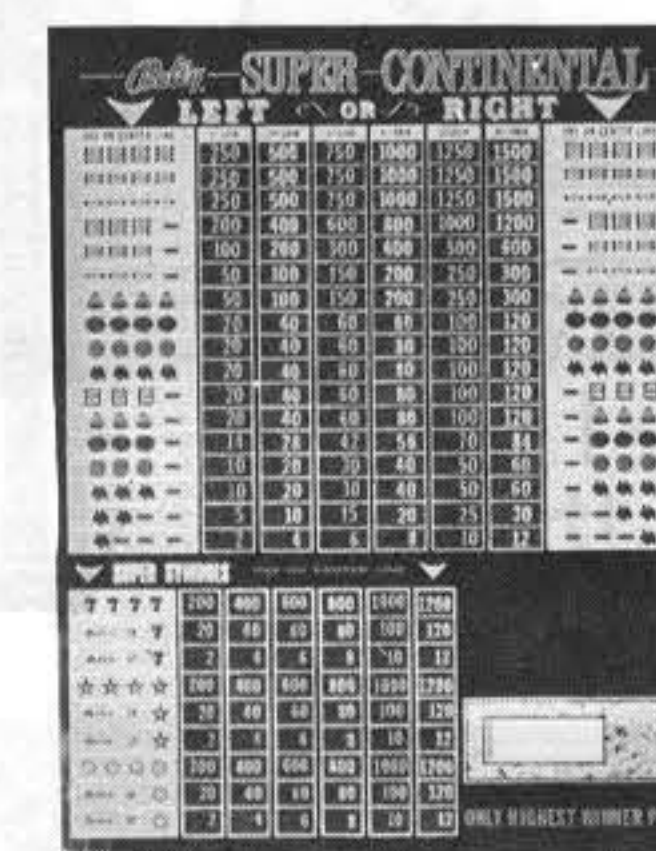
●通産省〠91－10919型式認可済　●物品税20％課税済。

●この機種は、金品提供・交換等、賭博行為に使用すれば処罰されます。メダルゲーム場は運営基準を厳守して下さい。

総発売元　**甲陽産業株式会社**
大阪市福島区鷺洲2－12－21
〒553　☎06（451）5994（代）

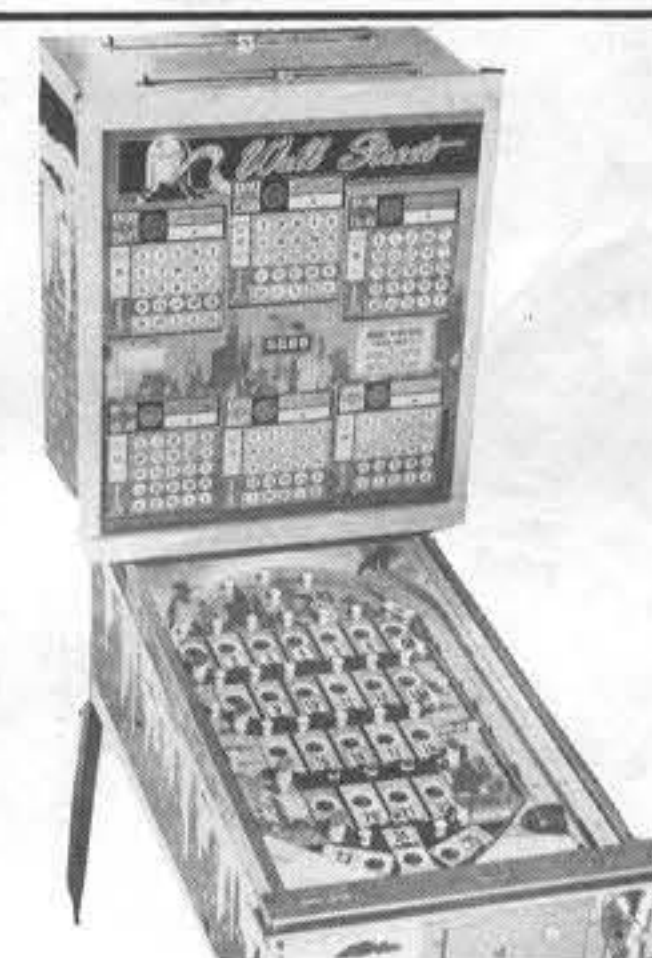
日本ベンディング販売
大阪府池田市八王寺1丁目1－21号
〒563　☎0727（52）1980

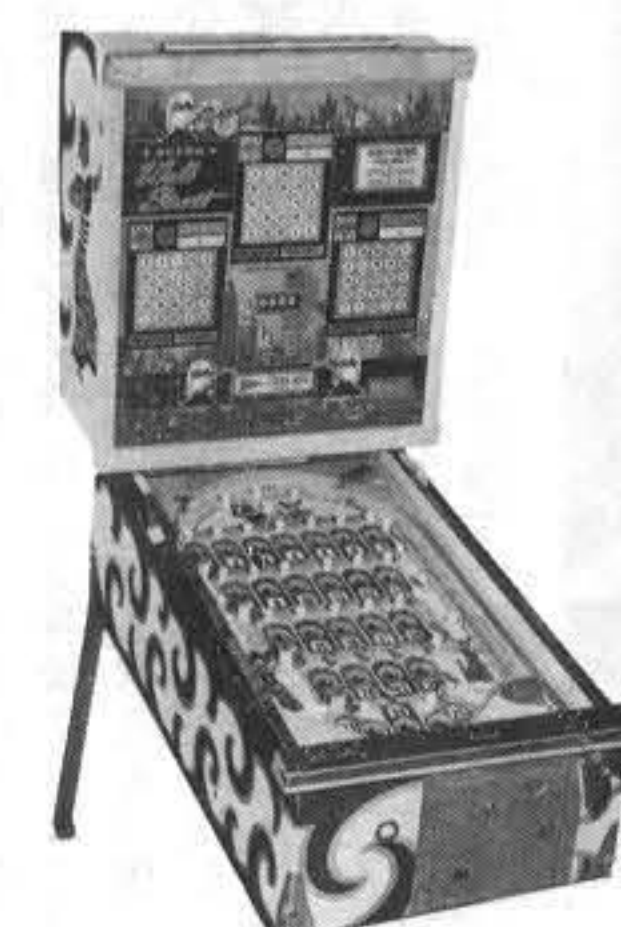
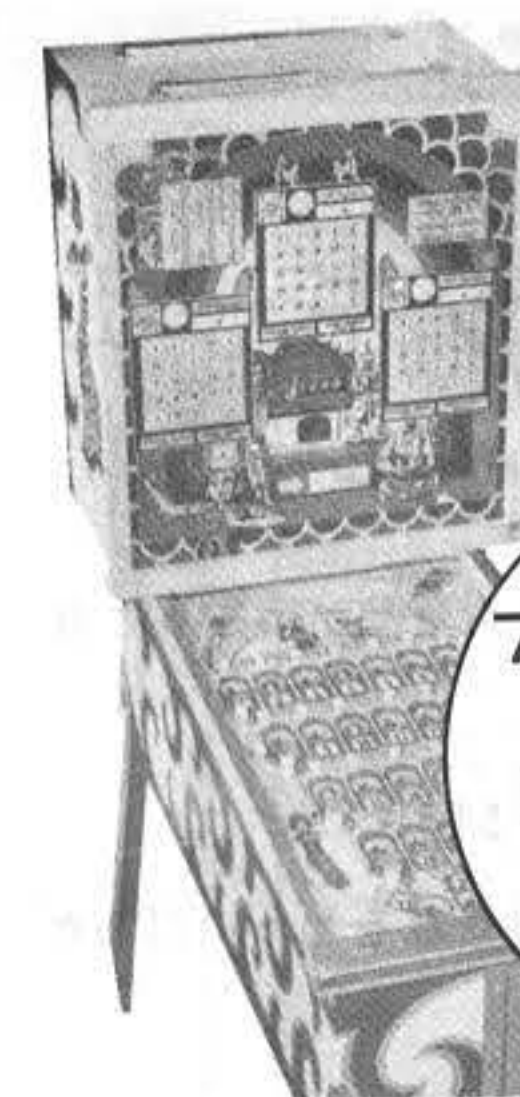
製造元　**日本物産株式会社**

バーリー社製品のパーツならMAXへ

本社カウンター直販システムもご利用ください。

BALLY PARTS SHOP
マックス・ブラザーズ

〒544 大阪市生野区巽北2丁目5番31号　TEL. 06(752)4775(代)

★パーツカタログ・プライスリスト等は当社までご請求下さい。

WALL STREET　siple 6-coin BING 6-card 25-Hole

Super Continental

Super WALL STREET　3-card 6-coin BING With Extra Ball Feature

CONTINENTAL

MISS AMERICA

バーリーサービス(株)では、国内はもとより、世界各国から優秀なゲームマシンを厳選し低廉価格で販売しております。信用と実績を持つ弊社をご利用ください。
バーリー社製品のみ下取り致します。

バーリーサービス株式会社

〒542 大阪市南区南綿屋町23－1
TEL. 06(213)5255

これだけは知っておきたい（再々録）

メダルゲーム場運営基準

全日本遊園協会（JAA）

メダルゲーム場を運営するにあたって、これだけは是非とも守っていかねばならない——というのがこの「運営基準」である。この基準、メダルゲーム協議会が中心となって作成。同協議会は解散したが、全日本遊園協会を中心にPRが進められた。

守らねばならぬ義務

これはメダルゲーム場を運営していくに当っての自主規制点であり、警察庁の指導方針に従って決定されたものである。それまで明確な一線をひくことにとまどいのあったゲーム場の運営に、細かい基準を立て、確実にした点で大いに評価されている。

全日本遊園協会では、この基準決定をふまえて、ゲーム場運営に当るよう呼びかけ、基準に反するゲーム場は存在すべきでない、と訴えている。またこの基準は、ゲーム場運営に当る現場の実情から出発しており、つねにいっそう健全な運営にもっていく、という方針で成り立っているが、テーブルものが主役となったゲーム場などにおいては、まだその基準を模索している段階にある、と言えるだろう。

各項目別に、なぜこういうふうに決めたかという根拠を解説していくことは可能ではあるが、ここでは省略する。ただ、1のとばく禁止は、刑法から来るもので、とばくが犯罪であること、これははっきりしている。

この運営基準で、右の「とばく禁止」のほかはすべて自主規制であるが、直接に法律で規定されていなくとも、良心などからくる精神をくんで、社会に反するようなことがないようにしなければ、いずれ社会的にも葬られることになる。反社会的なことはしてはならない、ということをこの運営基準は示しているのである。

メーカー、ディーラー、オペレーターなど、メダルゲーム場に関係ある人びとは、必ず次の運営基準を守っておかねばならない。

「運営基準」の全文

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。

1 賭博行為の禁止

Ⓐ 直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は、一切しない。

Ⓑ 前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。

2 宣伝文及び店名の規制

Ⓐ 賭博行為であるかのように誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。

3 取得メダルの預かりの規制

Ⓐ 取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。

Ⓑ 前項のシステムを、ゲーム場内に掲示する。

4 店内照度規準

Ⓐ 店内照度は、床面で一〇ルックス以下にならないよう、配慮する。

5 営業時間

Ⓐ 営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後十二時までとする。

6 十八歳未満の者の入場制限

Ⓐ 保護者の同伴のない十八歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない。（ゲームをさせてはならない。）

Ⓑ 午後十一時以降は十八歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。

Ⓒ 前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。

7 偽貨対策

Ⓐ 偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を三〇mm以上とする。三〇mm以上とすることが困難な場合には強磁性体の材質を使用することとする。

Ⓑ 前項の完全実施の期限は昭和四十九年十二月三十一日までとする。

8 使用後のゲーム機の再販規制

Ⓐ 使用後のゲーム機の両販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。

9 最低営業規模

Ⓐ 一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、二〇台とする。

10 関係官庁の指導の尊重

Ⓐ 営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。

11 開業届出書類の提出

Ⓐ 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

警察署長殿

メダル・ゲーム場開設届

このたびメダルゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人 住 所

氏 名 ㊞

		1.開設年月日 昭和　年　月　日	
2.事業所名		3.事業所責任者	
4.事業所住所		5.電話番号 (　)	
6.会社名		7.代表者	
8.会社住所		9.電話番号 (　)	
10.使用機種名 イ.スロットマシン(シングル)　台		ニ.マスゲーム　台	
ロ.スロットマシン(マルチ)　台		ホ.対人遊具(ルーレット等)　台	
ハ.ビンゴゲーム　台		へ.その他(　)　台	
11.使用メダル イ.直径　mm	ロ.厚さ　mm	ハ.材質	ニ.見本
12.店内照度　ルックス		14.特記事項	
13.営業時間 イ.平日　時より　時まで			
ロ.土曜　時より　時まで			
ハ.日曜　時より　時まで			
3枚複写 1.警察署 2.事務局 3.届出人	受付 年 月 日	担当者	備考

添付書類 1.会社経歴書 2.会社登記謄本 3.使用メダル見本
（個人の場合は 1.履歴書 2.戸籍謄本 3.使用メダル見本）

TROT BOY

（仕　様）横幅1920㎜　幅1000㎜　高さ1850㎜　AC100V

躍進するフジグループ

お問い合わせ、お申し込みは

総発売元　**フジ・エンタープライズ株式会社**　東京都新宿区北新宿1-7-21高沢ビル1F　〒160　☎(03) 365−0611(大代表)

フジ・エンタープライズ(株)札幌支社	〒062	札幌市豊平区平岸2条3−71	☎(011)841−2087(代)
フジ・リース株式会社	〒151	東京都渋谷区本町5−37−12	☎(03) 378−4961(代)
城南ブロンディ	〒144	東京都大田区東糀3-13-10第1三喜ハイツ	☎(03) 744−6641(代)
動産実業	〒020	盛岡市仙北町下野30	☎(0196)35−5627(代)
株式会社　山信	〒150	東京都渋谷区神南1−10−16(東亜ビル)	☎(03) 463−2500(代)
東海アミューズメント	〒467	名古屋市端穂区豊岡通3−48	☎(052)851−1319(代)
バイタル商事株式会社	〒986-61	宮城県古川市福沼字富沼1−2	☎(02292)3−6711(代)
株式会社　ガルフ	〒942	新潟県上越市大字藤巻865−1	☎(0255)23−6701(代)